

~~DEUTSCHES PATENT UND MARKENAMT~~

Einführung 411000-124



⑯ BUNDESREPUBLIK

DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT

# Patentschrift

⑩ DE 199 21 024 C2

⑮ Int. Cl. 7:

H 04 N 5/775

H 04 N 5/44

A 63 F 13/00

G 06 F 19/00

⑯ Aktenzeichen: 199 21 024.1-31  
 ⑯ Anmeldetag: 6. 5. 1999  
 ⑯ Offenlegungstag: 16. 11. 2000  
 ⑯ Veröffentlichungstag der Patenterteilung: 8. 3. 2001

Innerhalb von 3 Monaten nach Veröffentlichung der Erteilung kann Einspruch erhoben werden

⑯ Patentinhaber:

Eichelmann, Wolfgang, 89331 Burgau, DE; Huber, Martin, 89331 Burgau, DE; Wistuba, Eberhard, 89364 Rettenbach, DE

⑯ Erfinder:

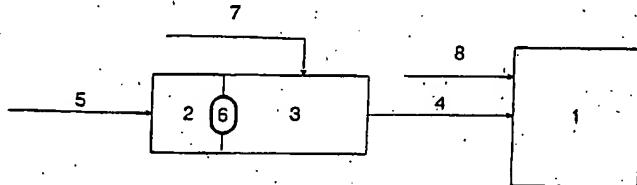
Eichelmann, Wolfgang, 89331 Burgau, DE

⑯ Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht gezogene Druckschriften:

DE 41 11 417 A1

⑯ Videospielanlage

⑯ Videospielanlage, mit einem Modul, das mit mindestens einer für den Ablauf des Spiels wesentlichen Anlagenkomponente (1, 2) mechanisch verbunden sowie gegen unbefugtes Entfernen gesichert ist und einen gegen unbefugtes Verstellen geschützten Zeitgeber umfaßt, der nach Ablauf einer einstellbaren Nutzungszeit die Nutzung der Anlage unterbricht, dadurch gekennzeichnet, daß das Modul (3) in einer Datenübertragungsleitung (4) der für den Ablauf des Spiels wesentlichen Anlagenkomponente (1, 2) liegt.



DE 199 21 024 C2

BEST AVAILABLE COPY

DE 199 21 024 C2